Использование технологии квест как интерактивной образовательной среды для активизации учебной деятельности обучающихся

(на примере веб-квеста по ПДД «Законы улиц и дорог»)

Иванова Елена Николаевна –учитель нач.классов ГБОУ СОШ № 394
Кадырова Алла Анатольевна – зам.директора по УР в начальной школе ГБОУ СОШ № 394

Противоречия и проблема

растущие потребности общества в интеллектуально развитых инициативных людях

снижение интереса к обучению у детей

большой объём теоретического материала по всем школьным предметам

необходимость развивать самостоятельность в решении практических задач

обучение, ориентированное на среднего ученика

недостаточная загруженность способных детей для развития их общеинтеллектуальной деятельности

Для активизации учебной деятельности школьников необходимо использовать технологии, наиболее соответствующие требованиям, предъявляемым к содержанию образования, и формам, наиболее соответствующим потребностям ребёнка в игре и развитии.

Актуальность

Ключевое условие реализации ФГОС – это системно-деятельностный подход в образовании. В связи с этим, педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. К ним относится проектно-исследовательская деятельность и образовательные квесты.

Предполагаемый результат

повысится заинтересованность учащихся в изучении учебных дисциплин, мотивация обучения

учащиеся научатся основам самообучения и самоорганизации, работать в команде (планировать, распределять функции, взаимопомощи, взаимоконтролю)

повысится уровень воспитанности информационной культуры учащихся

Новизна

Актуальная модель

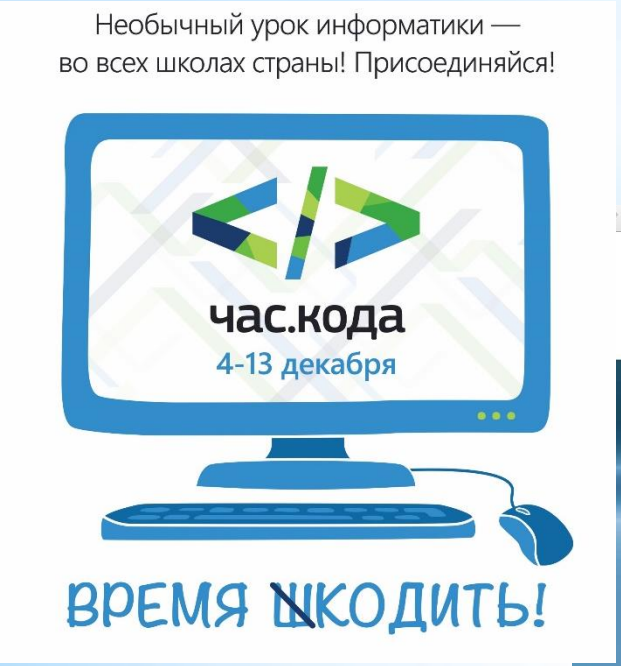
ученик – информационная среда – учитель

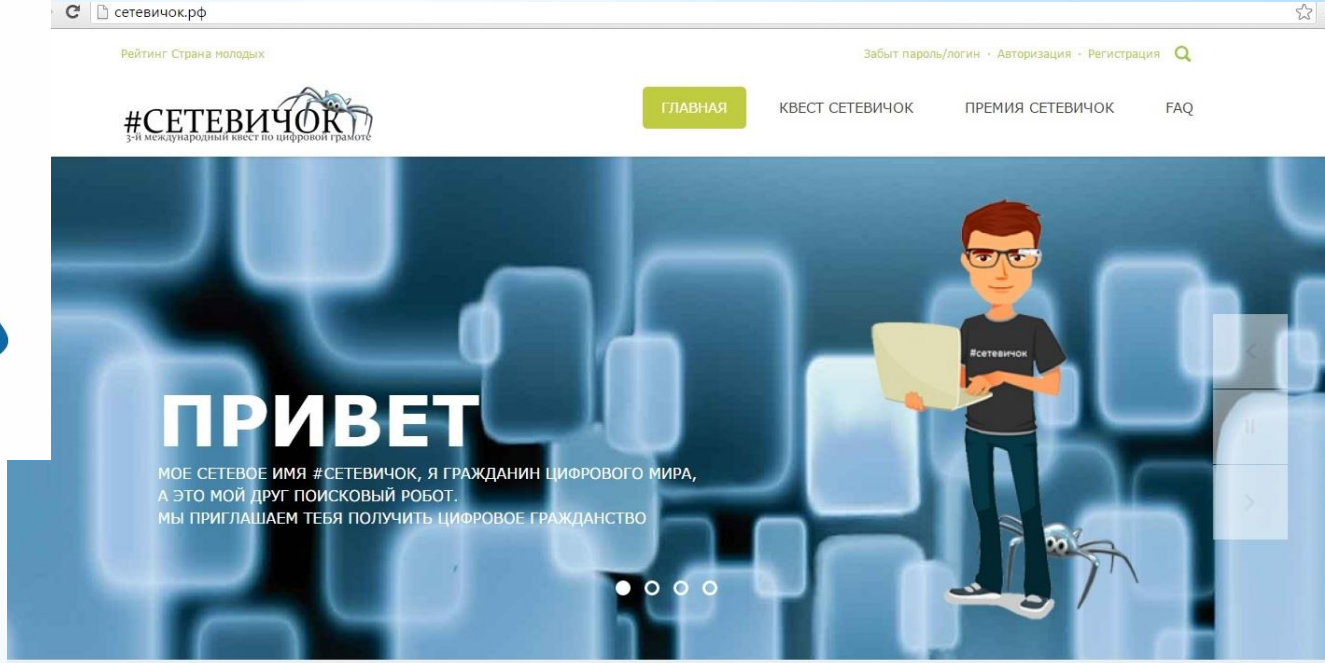
Традиционная модель

учитель – учебник – ученик

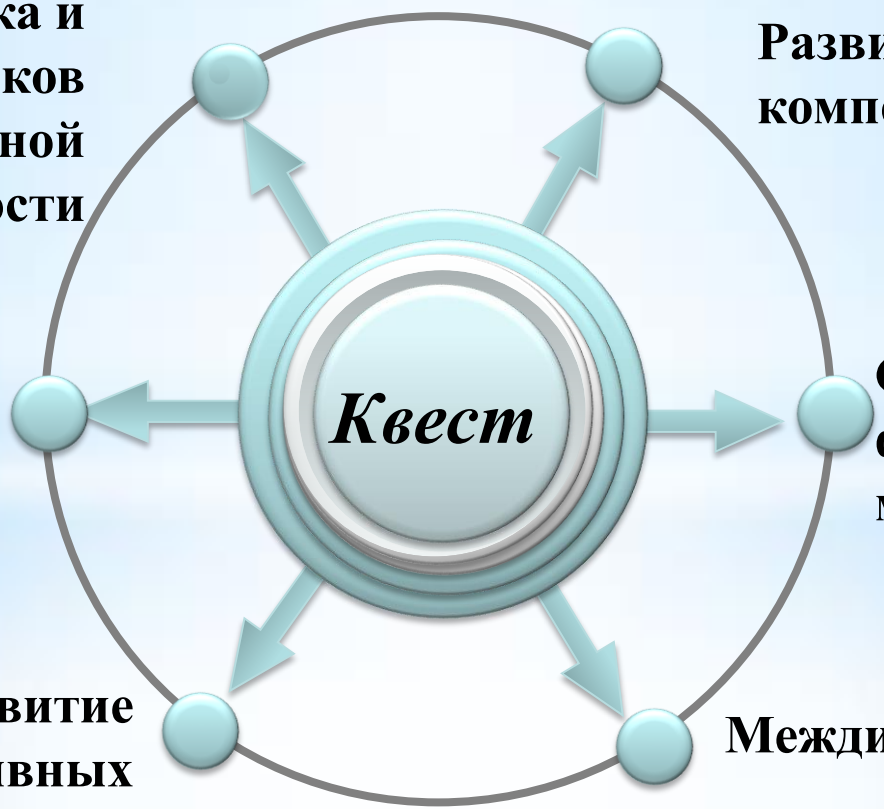
Участие в сетевых web-квестах

Веб-квест-технология (анг. «quest» - поиск) разработана профессором Университета Сан-Диего (США) Берни Доджем в 1995 году как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе, при которой учащимися используется информация из интернет-источников





Методический потенциал квестовых технологий



Тренировка и развитие навыков информационной деятельности

Развитие читательских компетенций

Развитие творческого потенциала

Способ формирования мотивации

Развитие коммуникативных умений

Междисциплинарность

Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Быховский Я.С.

Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Виды квестов по назначению основной деятельности участников:

- ***Веб-квест (проблемное задание с элементами ролевой игры)***
- ***Тематический образовательный квест (по изучаемой теме, памятной дате, событию и т.д.)***
- ***Творческий квест (создание итогового продукта)***
- ***Смешанный квест***

Цели и задачи квеста
Целевая аудитория и количество участников
Сюжет и форма квеста (сценарий)
Пространство и ресурсы
Количество помощников, организаторов
Назначить дату
Заинтриговать участников

Образовательный web-квест

К	В	Е	С	Т
О	А	С	О	В
М	Р	Т	В	О
А	И	Е	Р	Р
Н	А	С	Е	Ч
Д	Т	Т	М	Е
Н	И	В	Е	С
О	В	Е	Н	Т
С	Н	Н	Н	В
Т	О	Н	О	О
Ь	С	О	С	
	Т	С	Т	
	Ь	Т	Ь	
		Ь		

https://sites.google.com/site/webkvestzakonyulicidorog/v-mire-doroznyh-znakov

Защищено | https://sites.google.com/site/webkvestzakonyulicidorog/home

WEB квест "Законы улиц и дорог"

Поиск по сайту

- Законы улиц и дорог
  - Роли
- В мире дорожных знаков
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Заключение
- Кто главный на дороге?
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Первая помощь
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Юный велосипедист
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Я знаю правила дорожные
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Карта сайта

Законы улиц и дорог

Web - проект "Законы улиц и дорог" составлен для учащихся начальных классов. К нам могут присоединиться также учащиеся 5-6 классов.

УЧАСТНИКИ: команды учащихся начальных классов (10-15 человек в команде), их родители, учителя-предметники, учителя начальных классов. Учащиеся делятся на 5 команд по 2-3 человека и выбирают себе роль. Роли: Дорожный знак, Светофор, Врачи, Велосипедист, Знатоки. Затем дети выполняют задания. По итогам выполнения заданий команда создает страничку книги. Обязательное условие все участники должны побывать в разных ролях.

В течение учебного года Вам предстоит знакомство с правилами дорожного движения. Вас ждут интересные задания и увлекательное путешествие в мир дорожных правил.

Web-проект включает в себя выполнение web- квеста.

Web-квест - самостоятельная структурная единица учебно-воспитательного процесса.

Quest - в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с определенной задачей, приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных работ и игр.

Выполняя web-квест, вы учитесь критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

С точки зрения информационной деятельности при работе над web-квестом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Последняя активность сайта | Пожаловаться | Печать страницы | Удалить право доступа | На основе Google Сайтов

Защищено | https://sites.google.com/site/webkvestzakonyulicidorog/v-mire-doroznyh-znakov/zadanie

WEB квест "Законы улиц и дорог"

Поиск по сайту

- Законы улиц и дорог
  - Роли
- В мире дорожных знаков
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Заключение
- Кто главный на дороге?
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Первая помощь
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Юный велосипедист
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Я знаю правила дорожные
  - Задание
  - Знания
  - Ответы
  - Оценка
- Карта сайта

Задание

Используя ресурсы Всемирной паутины, мы будем исследовать историю появления и правила использования дорожных знаков.
А что мы знаем о дорожных знаках? **Это - первое задание.**

Ответьте на вопросы:

1. Сколько групп дорожных знаков вы знаете?

2. Перечислите все группы дорожных знаков?

3. Для чего нужно знать дорожные знаки?

4. Как называется группа знаков в форме круга с красной каймой?

5. Когда и где появились первые дорожные знаки?

6. Какой знак всегда устанавливают перед детским садом или школой?

Ответы на вопросы запишите здесь

. Каждый правильный ответ оценивается в 2 балла.

Познакомившись с дорожными знаками и их группами, вы сможете выполнить **второе задание.**
Это викторина. Вопросы викторины вы можете найти **здесь.** Так как вы команда, чтобы успешно ответить на вопросы викторины, вы можете распределить рассказы между участниками.
Самые любопытные могут разгадать загадки или раскрасить знаки. **Это - третье задание.**

Защищено | https://docs.google.com/forms/d/1o9aCjvuLiaLfwMbxQIEbgxDzdFbwft9_zg6kCamYw7Y/edit

В МИРЕ ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ

ОТПРАВИТЬ

ВОПРОСЫ ОТВЕТЫ 3 Всего: 12

В МИРЕ ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ

Описание

Название команды *

Краткий ответ

ГБОУ СОШ № *

Краткий ответ

Сколько групп дорожных знаков существует?

Краткий ответ

Справка/отзыв